



Penerapan Teknik Sosiodrama Ande-Ande Lumut Dalam *Assertive Training* Untuk Meningkatkan Sikap Asertif

Peni Catur Evi Wulandari¹, Nur Hidayah², Fitri Wahyuni³

Universitas Negeri Malang^{1,2,3}

peni.catur220111@students.um.ac.id¹, nur.hidayah.fip@um.ac.id²,

fitri.wahyuni.fip@um.ac.id³

ABSTRACT

The problem of students who are aggressive and passive can be overcome with an assertive training approach with Ande-ande moss sociodrama. This game directs students to form a more active and more assertive personality and less aggressive. This study aims to determine efforts to increase assertiveness through sociodrama ande-ande moss. The research design uses the McTaggart and Kemmis model of action research. The research procedure used consists of four phases of activity including planning (planning), implementation (action), observation (observation), and reflection (reflection). The results showed that there was an increase in students' assertiveness classically, from the first cycle of research there was an increase in students' assertiveness to 64%. After the researchers continued to improve on the sociodrama ande-ande moss in the second cycle of research, the results also showed a significant increase, reaching 94%. Based on these results it can be said that the sociodrama ande-ande moss model can improve students' assertive behavior. In addition, student activity in the process of classical guidance in class also increased, namely from 40% in the pre-research, in research I became 82% and in research II it became 94%. This shows that assertive training with ande-ande moss sociodrama can improve students' assertiveness. Researchers suggest that assertive training can be used in other schools.

Keywords: assertive training, sociodrama, aggressive attitude, passivity

ABSTRAK

Permasalahan siswa yang bersikap agresif dan pasif dapat diatasi dengan pendekatan asertif training dengan sosiodrama ande-ande lumut. Permainan ini mengarahkan siswa untuk membentuk pribadi yang lebih aktif dan lebih asertif dan mengurangi agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan sikap asertif melalui sosiodrama ande-ande lumut. Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan model Mc Taggart dan Kemmis. Prosedur penelitian yang digunakan terdiri empat fase kegiatan meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan sikap asertif siswa secara klasikal, dari penelitian siklus I terjadi peningkatan sikap asertif siswa menjadi 64 %. Setelah peneliti melanjutkan perbaikan pada sosiodrama ande-ande lumut pada penelitian siklus II hasilnya juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu mencapai 94 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa model sosiodrama ande-ande lumut dapat meningkatkan perilaku sikap asertif siswa. Selain itu aktifitas siswa dalam proses bimbingan klasikal di kelas juga meningkat, yakni dari 40 % pada pra-penelitian, pada penelitian I menjadi 82 % dan pada penelitian II menjadi 94 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan asertif training dengan sosiodrama ande-ande lumut bisa meningkatkan sikap asertif siswa. Peneliti menyarankan agar asertif training bisa digunakan di sekolah lain.

Kata Kunci: asertif training, sosiodrama, sikap agresif, sikap pasif



PENDAHULUAN

Penerapan konseling berbasis budaya lokal akan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Mencerdaskan kehidupan bangsa yang dimaksud disini adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bimbingan dan konseling merupakan pelayanan bantuan untuk siswa, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bimbingan pribadi - sosial, belajar dan karier (Depdiknas, 2008:4). Faktanya saat siswa awal masuk ke sekolah mereka harus menyesuaikan diri dengan sekolah baru, teman baru serta guru baru. Beberapa siswa yang lambat dalam proses penyesuaian diri akan mengalami berbagai hambatan dan gesekan dengan teman, karena tidak semua siswa bisa bersosialisasi dengan baik. Siswa yang tidak dapat bersosialisasi dengan baik cenderung bersikap pasif dan ada pula yang bersikap agresif di kelas. Beberapa perilaku dan kata-kata yang sering terjadi di kelas tersebut antara lain: sering membuat tersinggung, suka menyindir, suka merendahkan teman, sering bersikap kasar, dan mau menang sendiri. Tetapi banyak siswa yang tidak berani mengutarakan pikiran dan pendapatnya, tidak mampu mengungkapkan kemarahannya serta perasaan tersinggung, memiliki kesulitan dalam mengatakan “tidak”, serta mengalami kesulitan mengungkapkan afeksi maupun respon positif. Hal itu dikarenakan berbagai alasan baik karena takut maupun ingin menjaga persahabatan dan perasaan teman. Berbagai permasalahan di kelas tersebut membuat beberapa siswa tertekan. Orang seperti ini terlihat sebagai orang yang tidak bisa bersikap asertif, tidak punya pendirian, mudah ikutapa kata orang, dan akibatnya sering menjadi bom waktu yang bisa meledak karena memendam sakit hati dan selalu dalam tekanan. Bila seseorang merasa terintimidasi, terancam, tersakiti, tidak puas hidupnya karena orang lain, secara psikologis mentalnya menjadi tidak sehat, dan dimanfaatkan orang lain. Ada salah satu cara yang dapat dilakukan agar ketidakmampuan seseorang dalam bersikap asertif ini teratasi yaitu dengan mengajarkan bagaimana belajar bersikap asertif.

Cawood (1997, dalam Aziz, 2015) menyatakan perilaku asertif yaitu ekspresi yang langsung, jujur, dan pada tempatnya dari pikiran, perasaan, kebutuhan, atau hak-hak siswa tanpa kecemasan yang tidak beralasan. Langsung berarti perilaku siswa dapat menyampaikan pesan di-sampaikan dengan lugas dan wajar, serta tidak menghakimi siswa lain. Jujur berarti berperilaku menunjukkan semua isyarat pesan cocok artinya kata-kata, gerak-gerik, perasaan semuanya mengatakan hal yang sama. Sedangkan pada tempatnya berarti siswa dapat mempertahankan hak-hak dan perasaan-perasaan siswa lain maupun dirinya sendiri, waktu dan tempatnya.

Perilaku asertif adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan pendapat, perasaan, sikap, dan hak-haknya tanpa menyakiti orang lain Romas (2010, dalam Rohayati, 2015). Sedangkan menurut Rini (2001, dalam Khan, 2012) asertivitas adalah suatu kemampuan untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain namun tetap menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan pihak lain.



Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku asertif adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan apa yang dirasakan, dan apa yang dirasakan, dan apa yang dipikirkan kepada oranglain secara jujur dan terbuka dengantetap, menghormati hak orang lain tanpa merendahkan oranglain.

Alberti dan Emmons (2002: 41) menyimpulkan: Perilaku asertif mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia yang memungkinkan kita untuk bertindak menurut kepentingan kita sendiri, untuk membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak semestinya, untuk mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman, untuk menerapkan hak-hak pribadi kita tanpa menyangkali orang lain.

Menurut Gunarsa (2005: 215) perilaku asertif adalah perilaku antar orang- perorangan (interpersonal) yang melibatkan aspek kejujuran dan keterbukaan pikiran dan perasaan. Corey (2005: 213) menyatakan bahwa teknik assertif training digunakan untuk membantu orang-orang: 1) Tidak mampu mengungkapkan kemarahan atau perasaan tersinggung, 2) Menunjukkan kesopanan yang berlebihan dan selalu mendorong orang lain untuk mendahuluinya, 3) Memiliki kesulitan untuk mengatakan "Tidak", 4) Mengalami kesulitan untuk mengungkapkan afeksi dan respon-respon positif lainnya. 5) Merasa tidak punya hak untuk memiliki perasaan-perasaan dan pikiran-pikiran sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku asertif adalah teknik yang membantu siswa untuk mengungkapkan segala perasaan yang ia alami dengan berani tanpa harus menyinggung hak orang lain. Dengan menguasai perilaku asertif, diharapkan siswa terisolir dapat memperoleh kesesuaian sosial yang ditandai membaiknya interaksi dengan teman sekelasnya. Selian itu, pelatihan asertivitas terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan interpersonal siswa (Trisnaningtias, 2010), mereduksi kebiasaan merokok (Fidiyanti, 2009:125), meningkatkan kedisiplinan siswa (Oktariana, 2012:135), meningkatkan self esteem dan prestasi akademik siswa (Mona, 2010), meningkatkan keterampilan perilaku asertif (Sipayung, 2007).dan mengurangi kecemasan interaksi sosial (Mousa, 2011), peningkatan harga diri.

Hamoud (2011:1086) dalam Journal of American Science menjelaskan bahwa "pelatihan asertivitas adalah pendekatan sistemik untuk ekspresi diri lebih tegas, didasarkan pada keseimbangan antara pencapaian tujuan sendiri dan menghormati kebutuhan orang lain". Trisnaningtias (2010:7) juga menambahkan bahwa "Latihan asertif adalah latihan keterampilan yang dapat membantu seseorang berperilaku asertif, dimana perilaku asertif merupakan perilaku antar perorangan atau interpersonal yang melibatkan aspek kejujuran dan keterbukaan pikiran dan perasaan".

Dari permasalahan diatas peneliti menggunakan Strategi pemecahan masalah sikap siswa yang pasif dan agresif pada siswa klas X di SMANegeri 2 Pare penulis memilih alternative pemecahan masalah yaitu dengan latihan asertif training model sosiodrama ande-ande lumut yang menurut penulis dapat mengatasi permasalahan tersebut. Bermain peran atau role playing disini siswa di minta untuk memainkan peran, permainan ini akan mengarahkan siswa untuk membentuk pribadi yang lebih aktif dan asertif namun tidak bersikap agresif. Ada interaksi antar siswa yang harus dalam pengawasan guru konseling. Dalam interaksi ini dapat dianalisis bagaimana



para siswa memainkan perannya. Sehingga kita dapat menyimpulkan setelah melakukan percobaan, misalnya anak yang kategori pasif siswa bermain peran menjadi kleting ungu agar menjadi asertif dan anak yang kategori agresif bermain peran sebagai kleting kuning agar menjadi asertif pula. Dengan bermain peran siswa dapat terbiasa bersikap asertif. Kemampuan untuk bersikap asertif dalam kegiatan berkomunikasi kepada orang lain berkaitan dengan pola asuh dalam keluarga. Siswa yang tidak terampil dalam berkomunikasi dan tidak bersikap asertif dapat menyebabkan konflik interpersonal dengan orang lain, Oleh karena itu, diperlukan pelayanan responsif yang bersifat pencegahan yang bertujuan membantu siswa mengatasi hambatan dalam mencapai tugas-tugas perkembangan. Tindakan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain atas dasar nilai-nilai persahabatan dan keharmonisan. Siswa yang belum mampu bersikap asertif akan mengalami hambatan dari aspek kesadaran tanggung jawab sosial yang tidak terpenuhi secara maksimal. Salah satu model yang digunakan untuk pelatihan asertif adalah dengan role playing (bermain peran atau sosiodrama). Istilah bermain peran terdiri dua kata yaitu bermain dan peran. Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan biasanya dimaksudkan untuk mendapat hiburan. Sedang peran yaitu melakonkan perilaku tertentu dimana perilaku tersebut bukan manifestasi dari dirinya sendiri tetapi merefleksikan perilaku orang lain, dalam hal ini adalah tokoh yang telah di tentukan dalam permainan. Tokoh yang di perankan di disini adalah ande-ande lumut. Cerita kisah ande-ande lumut ini sangat menginspirasi bagi siswa SMA. Dalam kisah ini terdapat beberapa karakter agresif, pasif dan asertif. Filosofi yang terdandung dalam kisah ini adalah kesetiaan kepada pasangan, teguh pendirian, sikap suka menolong. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dalam mengatasi siswa yang tidak bisa bersikap asertif dengan permainan role playing. Sosiadrama yang berasal kisah dongeng dari Jawa Timur. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul "Penerapan Teknik Sosiadrama Ande-Ande Lumut Dalam Assertive Training Untuk Meningkatkan Sikap Asertif".

METODE

Dalam pendekatan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, karena melalui PTK peneliti dapat melakukan evaluasi terhadap tindakannya dalam memberikan layanan Bimbingan dan konseling sehingga diketahui apakah perlu di pertahankan, ditingkatkan atau di perbaiki bahkan perlu diubah. Penelitian ini menggunakan metodologi classroom action research, Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai rangkaian langkah yang membentuk spiral (Mc Niff 1992, Suwandi 2008:33). Tahapan-tahapannya adalah: perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observasi), refleksi (reflection) Prosedur pengumpulan data.

Penelitian ini menggunakan subyek siswa kelas 10 SMAN 2 Pare tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 108 yaitu terdiri dari tiga kelas. Sumber data atau informasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 sumber data primer pokok yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Sumber data primer yang digunakan adalah



siswa kelas 10 yang terdiri dari tiga kelas asuh dari peneliti sendiri yang keseluruhan berjumlah 106 siswa. Kemudian 2 sumber data sekunder yaitu data yang tersusun dalam bentuk arsip atau dokumen-dokumen. Sumberdata sekunder yang kita ambil pada penelitian ini yaitu hasil lembar observasi, dan hasil kuis asertif. Observasi dilaksanakan bersamaan dengan penerapan layanan bimbingan klasikal di kelas yang dilakukan oleh guru pembimbing pada setiap tahapan layanan latihan asertif. Pengamatan terhadap kondisi siswa sewaktu mengikuti sosiodrama. Wawancara dilakukan pada saat selesai permainan sosiodrama dengan mengisi ikhtisar wawancara dilakukan selama sesi sosiodrama berakhir disimpulkan. Kuis asertif dilakukan dengan cara memberikan lembaran daftar pertanyaan.

Data hasil pengambilan data dianalisa secara deskriptif yakni dengan membandingkan hasil asesmen antar siklus. Yang dianalisis adalah perubahan perilaku asertif dan agresif anatar sebelum dan sesudah mengalami tindakan tergantung dari berapa banyak siklusnya. selanjutnya data hasil tes antar siklus dibandingkan sehingga dapat mencapai batas capaian. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan analisis *“Interactive model”* yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Zainal Akib (2006:108) dengan langkah - langkah sebagai berikut: Pengumpulan data (*Data Collection*), Reduksi data (*Data Reduction*), Memaparkan/ menafsirkan data (*Data Display*), Pengambilan Kesimpulan (*Conclutions Drawing Verivication*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan tindakan siklus I dan Siklus II masing-masing siklus telah di lakukan observasi, monitoring serta evaluasi, maka dari hasil evaluasi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik di peroleh data sebagai berikut:

No	Pernyataan	Siklus I			Siklus II		
		Ya	Tdk	%	Ya	Tdk	%
A	Afektif						
1	Apakah Anda yakin dengan Bimbingan Kelompok dapat mengubah pola perilaku pasif dan agresif yang Anda miliki	38	-	100	38	-	100
2	Apakah Pemberian Game dalam Bimbingan Kelompok sosiodrama ande-ande lumut bisa menciptakan suasana yang menyenangkan	38	-	100	38	-	100
3	Penggunaan Game dalam bimbingan kelompok adalah untuk menciptakan suasana hangat dan menghilangkan ketegangan.	38	-	100	38	-	100
4	Tahap pengakhiran dalam permainan sosiodrama ande-ande lumut adalah untuk mengambil kesimpulan ,evaluasi dan membuat rencana tindak lanjut	38	-	100	38	-	100
B	Kognitif	Benar	Salah	%	Benar	salah	%



1	Tujuan Bimbingan kelompok sosiodrama ande-ande lumut adalah untuk mengubah pola perilaku yang pasif dan agresif menjadi asertif	38	-	100	38	-	100
2	Bimbingan kelompok sosiodrama adalah untuk mengubah pola perilaku yang pasif dan agar menjadiasertif	38	-	100	38	-	100
C	Psikomotorik	Ya	Tidak	%	Ya	tidak	%
1	Tidak bersikap merendahkan oranglain	36	2	94,7	37	1	97,3
2	Tidak menyindir teman langsung di ungkapkan apa yang ingin dikatakan	37	1	97,3	37	1	97,3
3	Menghargai teman	30	8	78,9	36	2	94,7
4	Tidak bersikap semaugue	32	4	84,2	37	1	97,3
5	Bisa mengatakan tidak jika itu tidak sesuai dengan hatinya	30	8	78,9	35	3	92,1
6	Bisa mengungkapkan kemarahan dengan tepat	34	4	89,4	36	2	94,7
7	Bersikap lemah lembut dengan teman dan guru di kelas /tidak berkata kotor	37	1	97,3	38	0	100
8	Mau bersosialisai dengan teman dikelas	37	1	97,3	38	0	100
9	Tidak tertekan dan merasa terintimidasi	38	0	100	38	0	100
10	Mau menerima masukan dan pendapat oranglain	36	2	94,7	37	1	97,3
11	Tidak di dimanfaatkan teman	30	8	78,9	37	1	97,3
12	Semangat belajar dan aktif bertanya	33	5	86,8	36	2	94,7

Tahapan Dalam Bermain Peran

Proses bermain peran meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan konsep utuh bimbingan konseling di Indonesia,perlu diperhatikan komponen-komponen perbedaan budaya,apalagi di indonesia di kenal dengan keragaman yang komplek baik dari segi demokartis,social ekonomi,adat istiadat maupun latar belakang budayanya. Penggunaan nilai-nilai kearifan local ini dapat di gunakan untuk meningkatkan kesadaran multibudaya para praktisi dan akademisi bidang bimbingan dan konseliang.
2. Pemilihan kisah andea-ande lumut untuk bermain peran dalam sosiodrama pelatihan asertif training adalah adanya pesan moral sehingga pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa dapat mewujudkan kehidupan bermasyarakat yang selaras dengan kondisi pluralistic. Pesan Moral Cerita Ande Ande Lumut Dari cerita Ande Ande Lumut bisa diambil pesan moral yaitu bagaimana seorang wanita harus menjaga kehormatannya seperti saat Dewi Candrakirana atau Klenting Kuning tengah menghadapi Yuyu Kangkang. Sikap teguh dan kesetiaan Dewi Candrakirana atau Klenting Kuning ketika diuji oleh Batara Narada juga patut dicontoh. Selain itu, sikap buruk tiga



bersaudara Klenting Abang, Klenting Biru, dan Klenting Ungu yang menyiksa Klenting Kuning tidak boleh ditiru, dan sebaiknya kita berbuat baik dengan sesama tak peduli dengan latar belakangnya. Adapun sifat kedua janda yang merawat Ande Ande Lumut dan mengangkat Klenting Kuning sebagai anak patut dicontoh sebagai bentuk rasa kasih sayang kepada sesama.

3. **Bermain peran :** dalam tahap bermain peran, individu atau kelompok memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman tentang diri sendiri, meningkatkan keterampilan, menganalisis perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku. Konselor menjelaskan prosedur permainan peran kepada siswa dan memberikan instruksi mengenai hubungan antar pemeran utama dan pemeran-pemeran lain: a) mengembangkan ide atau tema cerita dengan di mulai dari membaca kisah cerita ande-ande lumut. Siswa secara berkelompok dengan bimbingan guru, mengolah dan mengembangkan ide atau tema cerita yang disepakati oleh kelompok. b) menyusun rancangan scenario. c) Siswa menyusun scenario sesuai dengan pengembangan ide cerita. d) Menentukan peran (casting) siswa menentukan peran masing-masing sesuai scenario yang di buat dari cerita ande-ande lumut). Berlatih dialog dan acting. f) Siswa berlatih dialog dan acting sesuai naskah atau scenario yang telah dibuat dalam kisah ande-ande lumut.
4. **Menentukan waktu dan lokasi :** siswa berdiskusi menentukan waktu dan lokasi pementasan sosiodrama. Siswa boleh mengambil lokasi drama di manapun, siswa juga boleh merekam drama ande-ande lumut untuk diupload di youtube. link youtube di kumpulkan dan akan di bahas dan di bedah mana sikap asertif, mana sikap agresif dan mana sikap yang pasif. Namun siswa juga boleh bermain drama di sekolah langsung di tonton oleh kelompok lain.
5. **Pemberian balikan:** Sprafkin (1993:26) menyatakan pemberian balikan merupakan umpan balik dari suatu sumber yang berguna mengatur tingkah laku. Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam hal manajemen konflik, pada tahap ini konselor memberikan umpan balik yang berupa motivasi, saran, kritik dan menentukan balikan tentang materi yang telah didapatkan. Tujuan pemberian materi balikan adalah untuk memberikan informasi yang berguna bagi siswa dalam ketercapaian perilaku yang dikehendaki. Dalam hal ini konselor memberi balikan bahwa didalam drama ande-ande lumut bisa diambil pesan moral. Pesan moral tentang kesetiaan, tanggung jawab.
6. **Pemberian tugas rumah:** Menurut Sprafkin (1993: 30) Pemberian tugas rumah adalah alat yang paling umum untuk mengefektifkan transfer keterampilan yang baru dipelajari. Pemberian tugas, anggota kelompok diinstruksikan secara eksplisit untuk berlatih keterampilan yang telah diperankan oleh kelompok. Selain itu, pemberian tugas rumah merupakan



pengaplikasian hasil belajar dalam kehidupan nyata. Pada tahap ini, konselor memberikan tugas rumah kepada siswa dan mengintruksikan secara eksplisit kepada siswa untuk mengerjakan sesuai dengan pengalaman belajar ketika mendiskusikan kasus-kasus dan bermain peran. Dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan disesuaikan dengan pengalaman belajar ketika melakukan diskusi pada tahap bermain peran. misalnya siswa di rumah di beri tugas bersikap asertif dengan orangtua dan saudara di rumah dan membuat laporan perkembangan sikap setelah di adakan sosiodrama ande-ande lumut.

Alasan pemilihan strategi pemecahan masalah yang dipilih

Beberapa alasan pemilihan pemilihan strategi pemecahan masalah :

1. Bermain peran dapat di bedakan menjadi 2 yaitu sosiodrama dan psikodrama. Yang penulis pilih disini adalah sosiodrama, karena dalam sosiodrama lebih mengarah pada permainan peran yang digunakan untuk mengembangkan ketrampilan.
2. Sosiodrama digunakan untuk memecahkan masalah emosional yang dialami oleh seseorang, bersifat kuratif atau penyembuhan.
3. Sosiodrama sebagai suatu teknik dalam bimbingan dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan dalam memberikan layanan kepada klien dengan cara mengajak mereka memerankan peran-peran tertentu yang berkaitan dengan hubungan antar manusia.
4. Kelebihan teknik sosiodrama antara lain : merupakan teknik yang menyenangkan sehingga tidak membosankan, sebab konseli diajak untuk bermain-main, konseli dapat belajar melalui penghayatan secara langsung dari suatu peristiwa, meskipun peristiwa yang diangkat hanyaimajinatif, melalui sosiodrama dapat disajikan model perilaku, sehingga konseli dapat belajar melalui model yang disajikan, dapat digunakan sebagai alat mendiagnosis perilaku konseli.
5. Teknik sosiodrama lebih tepat di gunakan untuk mencapai tujuan yang mengarah pada aspek afektif motorik dibandingkan pada aspek kognitif, terkait dengan kehidupan hubungan social.
6. Melalui permainan sosiodrama ,klien diajak untuk mengenali , merasakan suatu situasi tertentu sehingga mereka dapat menemukan sikap dan tindakan yang tepat seandainya menghadapi situasi yang sama.

Langkah-langkah permainan sosiodrama

1. Informasi secara klasikal bahwa dalam permainan sosiodrama akan melibatkan sebagian konseli sebagai kelompok pemain dan konseli yang lain menjadi kelompok observer, kelompok pemain maupun observer sama-sama mengikuti aktifitas belajar melalui permainan yang dilaksanakan, konselor membacakan garis besar cerita sosiodrama, di teruskan dengan pembacaan rambu-rambu pemain dari setiap pemegang peran, setelah di pahami oleh semuakonseli maka langkah berikutnya menentukan kelompok pemain.



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



SENJA KKN #3 +Pro siding

Seminar Nasional dalam Jaringan Konseling Kearifan Nusantara ke-3

**LAYANAN BK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK Mendukung
PERWUJUDAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**



2. Kelompok ini terdiri dari individu-individu yang memerankan peran-peran tertentu sesuai dengan tuntutan scenario. Penentuan pemain ini bisa melalui penawaran kepada konseli, dibicarakan dikelas maupun ditunjuk oleh konselor, penjelasan dan pengarahan terhadap kelompok pemain. Para pemain yang telah terpilih kemudian diberi penjelasan tentang proses permainan adegan demi adegan seperti dalam skenario. Kelompok observer atau penonton juga di beri pengarahan terkait peran mereka sebagai observer. Observer bertugas untuk mengamati proses permainanantara lain: a) bagaimana para pemain memerankan adegan demi adegan dalam permainan, b) dialog-dialog para pemain, pemecahan masalah yang dilakukan oleh pemain dan sebagainya; c) pelaksanaan permainan, d) adegan demi adegan dalam skenario yang dimainkan oleh para pemegang peran. Pada saat ini maka konselor berperan sebagai pengarah permainan sutradara dan sekaligus sebagai pengamat proses baik terhadap kelompok pemain maupun kelompok observer; setelah semua adegan selesai dimainkan maka langkah berikutnya adalah diskusi.
3. Aspek yang didiskusikan terkait dengan substansi materi yang disampaikan melalui sosiodrama ande-ande lumut , proses permainan hingga pada perasaan para pemain maupun penonton ketika berlangsungnya permainan.
4. Penutup : pada tahap ini konselor menyimpulkan hasil pelayanan bimbingan yang dilaksanakan melalui permainan sosiodrama ande-ande lumut, aspek apa saja yang dapat di pelajari melalui sosiodrama yang baru saja di laksanakan di beri penekanan sebagai upaya untuk mengikat perolehan belajar para konseli dan di lanjutkan dengan evaluasi.
 - a. Pemberian tugas rumah
Implementasi strategi pemecahan masalah bermain peran pada materi cara berbicara asertif pada siswa kelas X SMAN 2 Pare adalah memberikan penugasan kepada siswa untuk bermain sosiodrama ande-ande lumut.
 - b. Evaluasi
Prosedur terakhir setiap pelayanan selalu diakhiri dengan evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan teknik sosiodrama ande-ande lumut dalam asertive training untuk meningkatkan sikap asertif maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sikap asertif siswa melalui sosiodrama ande-ande lumut. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuisioner yang terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini direncanakan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini di bagi menjadi 2 penelitian, yaitu penelitian I dan penelitian II. Masing-masing



penelitian terdiri dari 3 pertemuan. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif-kuantitatif. Hasilnya menunjukkan setelah diadakan asertif training dengan teknik sosiodrama ande-ande lumut pada penelitian I terjadi peningkatan sikap asertif siswa menjadi 64 %. Setelah peneliti melanjutkan perbaikan pada sosiodrama ande-ande lumut pada penelitian II hasilnya juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu mencapai 94 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa model sosiodrama ande-ande lumut dapat meningkatkan perilaku sikap asertif siswa. Selain itu aktifitas siswa dalam proses bimbingan klasikal di kelas juga meningkat, yakni dari 40 % pada prapenelitian, pada penelitian I menjadi 82 % dan pada penelitian II menjadi 94 %. Hasil yang di capai dari kegiatan asertif training dengan tekknk sosiodrama ande-ande lumut adalah: a) Siswa mengetahui pola perilaku pasif , agresif dan asertif yang dimiliki. b) Siswa dapat merubah pola perilaku yang pasif dan agresif sehingga dapat mengembangkan konsep dirinya menjadi konsep diri yang sehat adanya keserasian, keselarasan dan keseimbangan di antara jenis-jenis konsep diri. c) Siswa dapat mewujudkan kepribadian yang sehat di kelas tampil percaya diri tanpa ada tekanan dan bisa menyesuaikan diri sesuai dengan konsep dirinya. d) Konseli dapat mengikuti bimbingan kelompok dengan permainan sosiodrama. e) Konseli dapat terselesaikan permasalahannya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan teknik sosiodrama ande-ane lumut dalam meningkatkan sikap asertif , maka saran-saran yang diberikan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi dan sikap asertif peserta didik di SMAN 2 Pare pada khususnya sebagai berikut : 1) Bagi sekolah hendaknya sekolah menambah alat peraga dan kostum untuk menunjang agar sosiodrama ende-ande lumut benar-benar dipentaskan di panggung dan sekolah menganggarkan biaya untuk kegiatan PTBK. 2) Bagi guru BK untuk meningkatkan sikap asertif siswa diharapkan guru BK lain menggunakan teknik sosiodrama ande-ande lumut. 3) Bagi siswa peserta didik hendaknya berperan aktif saat permainan sosiodrama ande-ande lumut serta menghayati agar bisa menganalisis mana sikap pasif dan mana sikap agresif dan yang seharusnya bersikap asertif dipernakan oleh tokoh siapa, sehingga siswa dapat mengaplikasikan sikap asertif di kehidupan nyata.

DAFTAR RUJUKAN

Anfajaya, Muh. Aqso dan Endang Sri Indrawati. 2016. "Hubungan Antara Konsep Diri dengan Perilaku Asertif pada Mahasiswa Organisator fakultas Hukum Universitas Diponegoro Semarang" dalam *Jurnal Empati*. 2016. Volume 5 (3), Halaman 529—532. Semarang: Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro.

Asrori, Moh. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.



- Azis, Akhmad Rifqi. 2015. "Efektivitas Pelatihan Asertivitas untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Korban *Bullying*" dalam *Jurnal Konseling dan Pendidikan, Volume 3 Nomor 2 (halaman 8—14)*. Jember: Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Jember.
- Dahlan, MD.1985. *Beberapa Pendekatan Dalam Penyuluhan (Konseling)*. Bandung: CV Diponegoro.
- Hadfield, Sue, dan Gill Hasson. 2013. *Bersikap Tegas dalam Segala Situasi*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Khan, Rosa Imani. 2012. "Perilaku Asertif, Harga Diri dan Kecenderungan Depresi" dalam *Jurnal Psikologi Indonesia. 2012. Volume 1, Nomor 2, Halaman 143-154*. Surabaya: Fakultas Psikologi, Universitas Tujuh Belas Agustus.
- Misnani, Juniar. 2016. "Hubungan Perilaku Asertif dan Kesepian dengan Kecemasan Sosial Korban *Bullying* pada Siswa" dalam *Psikoborneo, Volume 4, Nomor 4 (2016: 513-521)*. Samarinda: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Mulawarman.
- Nursalim, Moch. 2013. *Strategi Dan Intervensi Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Ramadani, Zaka. 2015. *Gesture*.Klaten: Hafamira.
- Willis, Sofyan S. 2004. *Konseling Individual Teori Dan Praktek*. Bandung: Al Fabetan.
- Sriyanto, dkk. 2014. "Perilaku Asertif dan Kecenderungan Kenakalan Remaja Berdasarkan Pola Asuh dan Peran Media Masa" dalam *jurnal Psokologi. 2014. Volume 41, Nomor 1, Halaman 74—88*. Bandung: Fakultas Psikologi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rohyati, Eni, dan Yusna Hanung Purwandari. 2015. "Perilaku Asertif pada Remaja" dalam *Jurnal Psikologi. Volume 11*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi, Universitas Proklamasi 45.